


Mackie Control と Cubase Essential の使用



CUBASE ESSENTIAL₄

Personal Music Production System



本書の記載事項は、Steinberg Media Technologies GmbH 社によって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。

本書で取り扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます（バックアップコピー）。

Steinberg Media Technologies GmbH 社の書面による承諾がない限り、目的や形式の如何にかかわらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。

本書に記載されている製品名および会社名は、すべて各社の商標、および登録商標です。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2008.

All rights reserved.

目 次

5	はじめに
6	Mackie ControlにおけるSteinbergレイアウト
6	Mackie Control XTについて
7	基本的なミキシング操作
8	この章について
8	コントロールするチャンネルを選択する
8	フェーダーについて
9	REC / RDY
9	MUTE / SOLO
9	SELECTボタンについて
9	ミキサーオートメーションについて
10	コントロールストリップのアサインメント
11	この章について
11	基本的な手順
13	この章で使われるシンボルについて
14	セレクトッドチャンネル:EQ
14	セレクトッドチャンネル:センド
15	セレクトッドチャンネル:インサート
15	セレクトッドチャンネル:インストゥルメント
15	フェーダーセット:パン
16	グローバル:センドエフェクト
16	グローバル:マスターエフェクト
17	グローバル:インストゥルメント
18	トランスポートコントロール
19	この章について
19	トランスポートコントロール
20	マーカーを使った作業
20	タイムディスプレイについて
21	その他の機能
22	この章について
22	プロジェクト機能
22	編集機能
22	ウィンドウの操作
23	ファンクションキー
23	カーソルキー
23	パラメーターディスプレイ上でのレベルメーターの表示
24	索引

1

はじめに

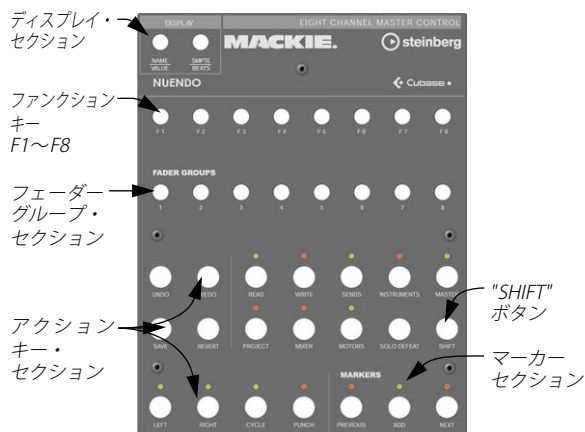
Mackie Control における Steinberg レイアウト

この章では、Mackie Control のSteinberg 専用レイアウトについて、および Mackie Control XT 8 チャンネル 拡張ユニットについて説明します。

Mackie Control には、「Lexan オーバーレイ」が用意されており、これには、Mackie Control に対する、Steinberg Cubase Essential 専用のキーアサインメントが示されています。

Lexan オーバーレイは、Mackie Control の右上部、およびトランスポートコントロールの上にかぶせることができます。そして、各キーアサインメントによって、Cubase Essential をリモートコントロールすることが可能です。なお、Mackie 社にこの Lexan オーバーレイを発注することが可能です。詳細はハードウェアの販売店にお問い合わせください。

次の図は、Mackie Control における Steinberg Lexan オーバーレイです。



⚠ 本書では、Steinberg Lexan オーバーレイのキーアサインメントを参照して説明します。Mackie Control のオリジナルの表示では取り扱いません。

Mackie Control XT について

Mackie Control XT 8 チャンネル拡張ユニットにも対応しています。全てのフェーダー、エンコーダー / ディスプレイは繋がったサーフェイスとして統合されます。下記を参照してください。

- エンコーダーセクションにチャンネル（チャンネルストリップモード、もしくはプラグイン）のデータが表示される時、パラメーターは全てのデバイスのエンコーダーセクション上に左から右に向かって表示されます。
- フェーダーバンクナビゲーションとエンコーダーセクションは Mackie Control ユニットからアサインされます。
- Mackie Control と Mackie Control XT ユニットはそれぞれデバイス設定から新しいデバイスとして追加する必要があります。各デバイスに適切な MIDI ポートを割当てます。
- デバイスリストで上部に表示されているデバイスが右に配置されているチャンネルになり、デバイスリスト上の再下段のデバイスが左端のチャンネルになります。

使用中の MIDI ポートは "All MIDI Inputs" として機能いたしませんのでご注意ください。

2

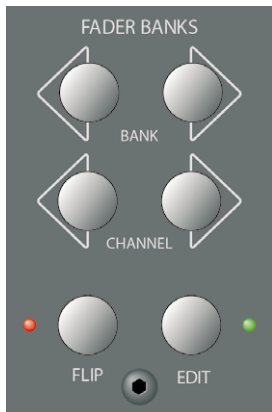
基本的なミキシング操作

この章について

この章では、フェーダーとその上にあるボタン列 (SOLO / MUTE / SELECT / REC / RDY) の使用方法と、フェーダー設定により影響されるチャンネルの選択方法について説明します。

コントロールするチャンネルを選択する

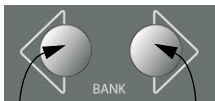
Mackie Control のフェーダーは、Cubase Essential における異なる 8 つのチャンネル、およびマスターレベル (これには単独のフェーダーがあります) をコントロールすることができます。Mackie Control のフェーダーバンクセクションを使って、コントロールするチャンネルを選択します。



フェーダーバンクセクション

フェーダーバンクセクションのコントロール

フェーダーバンクセクションの左右の "BANK" ボタンを押して、8 つのチャンネルのセットから次の 8 つのチャンネルのセットに、フェーダーのチャンネル割り当てが切り換わります。たとえば、現在ミキサーチャンネル 1 ~ 8 をコントロールしている場合に "BANK" ボタンを押すと、次の 8 つのチャンネル、すなわちチャンネル 9 ~ 16 をコントロールできるようになります。元のチャンネルセットに戻るには、左の "BANK" ボタンを押します。



前の 8 チャンネルを選択

次の 8 チャンネルを選択

- フェーダーバンクセクションの左右の "CHANNEL" ボタンを押すと、フェーダーのチャンネルの割り当てが、1 チャンネルずつ段階的に移動します。

現在フェーダーがチャンネル 9 ~ 16 をコントロールしているとしたら、左の "CHANNEL" ボタンを押すと、フェーダーのチャンネルの割り当てが 1 つ左側に移動し、コントロールするチャンネルセットは、チャンネル 8 ~ 15 となります。

- フェーダーバンクセクションの "FLIP" ボタンを押すと、フェーダーと V-Pot の間で、パラメーター割り当てが切り換わります。すなわち、フェーダーでコントロールしているパラメーターが、対応する V-Pot でコントロールすることになり、その逆も成り立ちます。
- フェーダーバンクセクションの "EDIT" ボタンを押すと、現在の選択部分 (トラック、イベントなど) に対応する各種のエディタが開きます。
- "SHIFT" ボタンを押しながら "EDIT" ボタンを押すと、現在アクティブな (最も手前に表示されている) ウィンドウが閉じられます。

フェーダーについて

Mackie Control のフェーダーを利用して、実際のレベルコントロールとミキシングを行い、Cubase Essential の対応するチャンネルレベルを精密に調節することができます。

また、各フェーダーにはモーターが内蔵されており、プロジェクトで作成した全てのレベルオートメーションを反映して、フェーダー位置が自動的に移動します (ただしプロジェクト上でオートメーションを有効にしている場合)。

また、コントロールする 8 つのチャンネルのセットを新しく選択した場合も、フェーダー位置は即座に、その新しい 8 つのチャンネルにおける現在のレベルを反映するべく移動します。

- フェーダーはタッチセンス方式で、フェーダーを手動で操作すると、直ちにモーターの稼働がオフとなります。つまり、レベルオートメーションによって、フェーダーが自動的に移動している場合も、いつでもこのオートメーションに優先して、手動操作に切り換えることが可能です。これは、デスクトップ上でマウスを使用して、移動している画面上のフェーダーを直接操作する場合と同じです。
- フェーダーのモーターが動作する際の音は非常に小さいものですが、それでも完全に無音状態にしたい状況もあるでしょう (たとえば、非常にソフトで微妙な音楽のミックスを行う場合など)。そのような場合、アクションキー・セクションにある "MOTORS" ボタンを押して、モーターの動作を一旦を停止することができます。作業が終了したら、再度 "MOTORS" ボタンを押します。フェーダーのモーターが再び動作して、フェーダー位置が直ちに現在の設定レベルを反映するべく移動します。

⚠ モーターの動作を停止しても、Cubase Essential のオートメーションに影響はありません。プロジェクト内の全てのオートメーションデータは、通常通りに再生されます。

REC / RDY

V-Pot のすぐ下にある "REC/RDY" ボタンを押して、各トラックをレコーディング待機 (Record Ready) 状態にします。LED が点灯して、そのトラックが待機状態であることを示します。



"REC/RDY" ボタンの下にある "SIGNAL" LED は、各チャンネルの信号状況を示します。Cubase Essential の各チャンネルのレベルメーターが、何らかの動作を示す (= レベル表示など) と同時に、LED が点灯します。

MUTE / SOLO



"REC/RDY" ボタンの下にある 2 列のボタンで、各チャンネルのミュート / ソロが可能です。次のルールが適用されます。

- 同時に複数のチャンネルのミュート / ソロができます。
"MUTE" / "SOLO" ボタンは、常に現在の 8 つのチャンネルのセットにおける状態を示します。
つまり、あるチャンネルをミュートしてから、他のチャンネルセットに切り換えた場合は、"MUTE" ボタンは消灯します (言い換えれば、あらたなチャンネルセットのミュート / ソロ状況を示します)。

⚠ あるチャンネルをソロにした際、Mackie Control パネルの右上部にある "Rude Solo" インジケータにより、「いずれかのチャンネルがソロになっている」旨を示します。
("SHIFT" ボタンを押さずに、あるいは押しながら) "Solo Defeat" ボタンを押して、全てのチャンネル、あるいは複数チャンネルの組み合わせのミュート / ソロを解除することも可能です (22 ページの『ウィンドウの操作』参照)。

SELECT ボタンについて



フェーダーのすぐ上に "SELECT" ボタンの列があります。いずれかのチャンネルの "SELECT" ボタンを押すと、そのチャンネルが選択された状態となり、詳細な設定を行えるようになります (11 ページの『セレクトドチャンネルモード』参照)。

- 一度に選択できるのは 1 チャンネルだけです。
- あるチャンネルをソロにすると、自動的に選択された状態になります。
- あるチャンネルを選択してから、フェーダーコントロールのために、他の 8 チャンネルのセットを選択した場合は、その "SELECT" ボタンは消灯します。

チャンネルは依然として選択されたままですが、現在のフェーダーセットには該当のチャンネルが表示されない状態となるために、消灯するのです。

ミキサーオートメーションについて

アクションキー・セクションの上側にある "READ" / "WRITE" ボタンは、Cubase Essential におけるミキサーオートメーションの "読み込み (Read)" / "書き込み (Write)" モードに対応し、すなわちミキサーオートメーションをリモートコントロールすることが可能です。

- "READ" ボタンを押すと、選択したチャンネルのオートメーションデータ読み込みのオン / オフを切り換えます。
- "SHIFT" ボタンを押しながら "READ" ボタンを押すと、全てのチャンネルについて、オートメーションデータ読み込みのオン / オフを一律に切り換えます。
- "WRITE" ボタンを押すと、選択したチャンネルのオートメーションデータ書き込みのオン / オフを切り換えます。
- "SHIFT" ボタンを押しながら "WRITE" ボタンを押すと、全てのチャンネルについて、オートメーションデータ書き込みのオン / オフを一律に切り換えます。

コントロールストリップのアサインメント

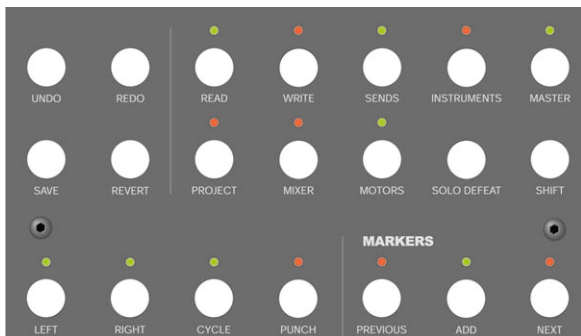
この章について

この章では、コントロールストリップのアサインメントを行い、Cubase Essential の全ての VST セッティング (EQ、エフェクトセンド、エフェクト、VST インストゥルメントのパラメーターなど) にアクセスする方法について説明します。また、Mackie Control のディスプレイに示される各パラメーターページについても説明します。

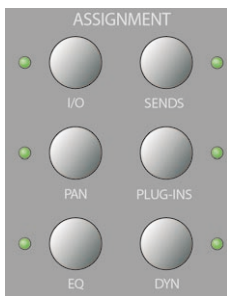
基本的な手順

パラメーターグループを選択する

ディスプレイに各パラメーターの設定を表示して、V-Pot を使ってその設定を編集する際には、あらかじめ対応するパラメーターグループを選択する必要があります。これを行うには、アサインメントセクション、またはアクションキーセクションにあるボタンを押します。



アクションキーセクション



アサインメントセクション

3つのモードについて

Mackie Control は、次の 3 つのモードのどれかで動作します - セレクテッドチャンネルモード、フェーダーセット、グローバルモード - 使用するモードは、選択されているパラメーターグループに依存します。たとえば、アサインメントセクションの "PAN" ボタンを押した場合、Mackie Control はフェーダーセットモードとなります。

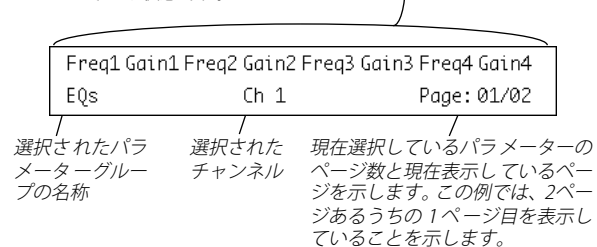
3 つのモードの各機能について、以下のページで説明します。

セレクテッドチャンネルモード

このモードでは、選択された 1 つのチャンネルに対して、8 つの異なるパラメーターに同時にアクセスすることが可能です。一般的なミキサーコンソールで、1 つのチャンネルに対するパン、EQ、センドなどの、縦に並ぶチャンネルストリップで作業を行うのと同様に考えれば判りやすいでしょう。

このモードでパラメーターグループを選択すると、ディスプレイには次のように表示されます。

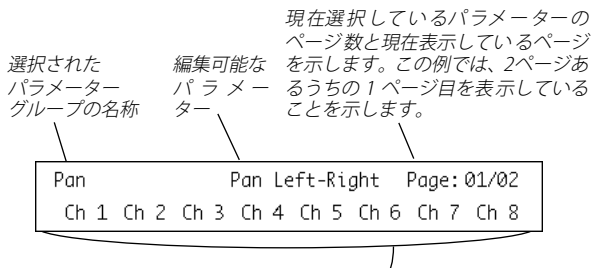
上の行には、利用できるパラメーターの名称が表示されます。各パラメーターは、対応する V-Pot でコントロールできます。この例は、V-Pot 1 は "Freq1" パラメーターを、V-Pot 2 は "Gain1" パラメーターをコントロールできる状態です。



- フェーダーのすぐ上部にある 8 つの "SELECT" ボタンを押して、セレクテッドチャンネルモードで編集するチャンネルを選択します。
[9 ページの『SELECT ボタンについて』](#) をご参照ください。

フェーダーセットモード

このモードでは、8つのチャンネル (= 現在のフェーダーセット) に対して、1種類のパラメーターを選択して編集できます。一般的なミキサーコンソールで、8つのチャンネルに横1列に並ぶパンコントロールなどで作業を行うのと同様に考えれば判りやすいでしょう。



下の行には、現在のフェーダーセットにおける8つのチャンネルの名称が表示されます。対応するV-Potで、8つのチャンネルの1つずつに対して、選択したパラメーターをコントロールできます。この例は、V-Pot 1は"Ch1"の"Pan"パラメーターを、V-Pot 2は"Ch2"の"Pan"パラメーターをコントロールできる状態です。

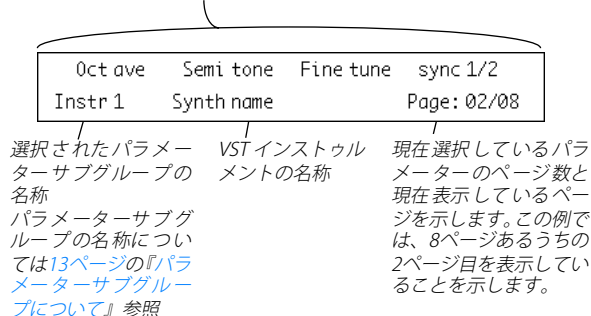
- フェーダーバンクセクション、あるいはフェーダーグループセクションのボタンを使って、8ページの『コントロールするチャンネルを選択する』で説明するように、編集対象とするチャンネルセレクト (= 8つのチャンネル) を選択します。

グローバルモード

ここでは、グローバルセッティング、すなわち、チャンネルごとのセッティングではない、各機能のセッティングを行います。これには、SENDエフェクト、マスターエフェクト、VST インストゥルメントなどのパラメーターセッティングが含まれます。

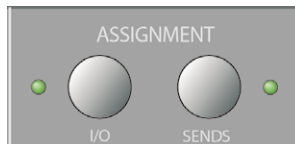
選択したパラメーターグループによって、ディスプレイの内容は異なります。ここでは "Instrument" グループが選択されており、現在アクティブなうちの、1つの VST インストゥルメントにおけるセッティングが表示されている状態です。

上の行には、利用可能なパラメーターの名称が表示されます。多くのパラメーターから成る場合も、まずは4つのパラメーターが表示されます。各パラメーターは、2つのV-Potでコントロールできます。この例は、ダイヤルV-Pot 1またはV-Pot 2で"Octave"パラメーターを、V-Pot 3またはV-Pot 4で"Semitone"をコントロールできる状態です。



コントロールストリップの使用

パラメーターグループ (またはパラメーターサブグループ - 下記参照) を選択したら、次に希望するパラメーターを含むページを開きます。アサインメントセクションの上部にある "I/O" ボタンを押して "Page Down"、"SEND" ボタンを押して "Page Up" - これらを使用してページを変更して、目的のページを表示します。



- "SHIFT" ボタン (アクションキーセクション 2 列目右側のボタン) を押しながら "Page Down/Up" を行くと、利用できるパラメーターページの最初または最後に移動します。

パラメーターがディスプレイに表示されたら、対応する V-Pot を動かして、値を調整します。

- V-Pot を動かすと、ディスプレイにはパラメーター名称の代わりに、そのパラメーターの値を表示します。
V-Pot を動かした後、わずかな時間だけ、いま設定した値が表示され、パラメーター名称の表示に戻ります。
- パラメーターの値を変更せず、確認するだけの場合は、ディスプレイセクションの "Name/Value" ボタンを押します。
これによって、ディスプレイにはパラメーターの値が表示されます。再度 "Name/Value" ボタンを押すと、パラメーター名称の表示に戻ります。
- パラメーターの値は、V-Pot の周りにある LED でも示されます。

パラメーターサブグループについて

パラメーターサブグループで、セッティングの多くは次のように構成されています。

パラメーターグループには（アサインメント、またはアクションキーセクションのボタンを押してアクセス）、1 つ、または複数のパラメーターページが含まれており、それぞれに 1 つ、または複数のパラメーターがあります。

センドエフェクト、マスターエフェクト、インストゥルメント（以上グローバルモード）、インサート（セレクトッドチャンネルモード）には、もう 1 つのパラメーターの階層があります。これは「パラメーターサブグループ」と呼ばれます。たとえば、マスターエフェクトのパラメーターは、次のような構成されています。

"Master Effect" パラメーターグループには、8 つのサブグループ、つまり各インサートエフェクトスロットごとに、1 つのサブグループが含まれています。各サブグループには、多くのパラメーターを含むページが含まれています（これらの数は、アクティブなエフェクトの種類に依存します）。

- 別のパラメーターサブグループを選択するには、現在のサブグループの最初のページを開き、V-Pot 1 を動かします。

下図は、マスターエフェクトグループの最初のパラメーターサブグループにおける、最初のページです。

マスターエフェクトスロット 1 を表しています。V-Pot 1 を使って、別のパラメーターサブグループ（すなわち別のマスターエフェクトスロット）を選択します。

MFx#1	On Symphonic
Master FX1	Page: 01/03

この章で使われるシンボルについて

以下のページでは、各パラメーターグループについて説明しています。このパラメーターグループは、3 つのモード - セレクトッドチャンネル、フェーダーセット、グローバル - に分かれます。

本マニュアルでは、各ページの上部にあるシンボルで各モードを分類します。



「縦」のセレクトッドチャンネルモード



「横」のフェーダーセットモード



グローバルモード

Mackie Control ディスプレイで、パラメーターグループに 1 ページ以上のパラメーターがある場合は、次のシンボルで示します。



これは Mackie Control ディスプレイのアサインメントセクションにある "I/O / Sends" ボタンで、ページを切り換えます。

下図の場合、"I/O / Sends" ボタンを使って、"Level" と "Enable" の各パラメーターページを切り換えます。

FX Send1		Level				Page: 01/05	
Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8



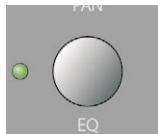
FX Send1		Enable		Page: 02/05			
Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8



セレクトッドチャンネル：EQ

現在選択されているチャンネルの EQ コントロールにアクセスするためには、アサインメントセクションの "EQ" ボタンを押します。"Shift" ボタン + "EQ" ボタンを押すと選択されたチャンネルの 1 バンドがページごとに表示されます。

フェーダー上部の "SELECT" ボタンを押して、チャンネルを選択します。



EQ コントロールは、2 ページに分かれます：

- **Page 1**
4 バンドの周波数 (Freq)、ゲイン (Gain)
- **Page 2**
4 バンドの EQ オン (Enable) / オフ (Disable)、"Q" のコントロール

Freq1	Gain1	Freq2	Gain2	Freq3	Gain3	Freq4	Gain4
EQs		Ch 1					Page: 01/02



Enab1	Q1	Enab2	Q2	Enab3	Q3	Enab4	Q4
EQs		Ch 1					Page: 02/02

セレクトッドチャンネル：センド



現在選択されているチャンネルのエフェクトセンドコントロールにアクセスするためには、アサインメントセクションの "DYN" ボタンを押します。"Shift" ボタン + "DYN" ボタンを押すとフェーダーセットモードの "FX Send 1" から "FX Send 8" まで移動します。

フェーダー上部の "SELECT" ボタンを押して、チャンネルを選択します。



センドのコントロールは、4 ページに分かれます：

- **Page 1**
8 つのセンドレベル
- **Page 2**
8 つのセンドオン (Enable) / オフ (Disable)
- **Page 3**
プリ (Pre) / ポスト (Post) フェーダーモード
- **Page 4**
センドの出力バス (Bus) の選択

Leve1	Leve2	Leve3	Leve4	Leve5	Leve6	Leve7	Leve8
FX Se nd		Ch 1					Page: 01/04



Enab1	Enab2	Enab3	Enab4	Enab5	Enab6	Enab7	Enab8
FX Se nd		Ch 1					Page: 02/04



Pre1	Pre2	Pre3	Pre4	Pre5	Pre6	Pre7	Pre8
FX Se nd		Ch 1					Page: 03/04



Bus1	Bus2	Bus3	Bus4	Bus5	Bus6	Bus7	Bus8
FX Se nd		Ch 1					Page: 04/04

⚠ 出力バスの選択は、FX Send の信号を内蔵エフェクト、グループチャンネル、またはハードウェアの出力バス (サウンドカードに複数の出力がある場合) などに直接送る場合に行うものです。



セレクトッドチャンネル：インサート

現在選択されているチャンネルのインサートエフェクトコントロールにアクセスするためには、アサインメントセクションの "PLUG INS" ボタンを押します。

フェーダー上部の "SELECT" ボタンを押して、チャンネルを選択します。



- "Page 01" が選択されている場合は、V-Pot 1 を動かして、編集したいインサートスロットを選択できます (13 ページの『[パラメーターサブグループについて](#)』参照)。

選択したインサートスロットにエフェクトが選択されていない場合は、ディスプレイには "No Effect" と表示されます。

IFX#1	Off No Effect
Insert 1	Ch 1 Page: 01/01

Cubase Essential でインサートスロットにプラグインを追加すると、ディスプレイにはそのプラグイン名称とパラメーターが表示されます。また、ページ数の表示が、プラグインのパラメーターにおけるページ数に変わります。

"Reverb32" プラグインを選択した場合は、このようになります。

IFX#1	On Reverb32
Insert 1	Ch 1 Page: 01/03



Mix	Predelay	Rev. Time	Lo Cut
Reverb32	Ch 1		Page: 02/03



Hi Cut	Room size
Reverb32	Ch 1 Page: 03/03



セレクトッドチャンネル：インストゥルメント

現在選択されているチャンネルのインストゥルメントコントロールにアクセスするためには、アクションキーセクションの "INSTRUMENTS" ボタンを押します。

フェーダー上部の "SELECT" ボタンを押して、チャンネルを選択します。



フェーダーセット：パン

現在のフェーダーセットのパンコントロールにアクセスするためには、アサインメントセクションの "PAN" ボタンを押します。



それぞれの V-Pot を使って、現在のフェーダーセットにおける、各チャンネルのパンをコントロールします。

Pan	Pan Left-Right	Page: 01/02
Ch 1	Ch 2 Ch 3 Ch 4 Ch 5 Ch 6 Ch 7 Ch 8	

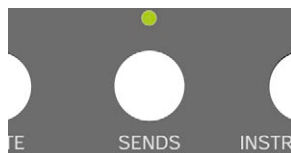


Pan	Pan Front-Rear	Page: 02/02
Ch 1	Ch 2 Ch 3 Ch 4 Ch 5 Ch 6 Ch 7 Ch 8	



G グローバル：センドエフェクト

Mackie Control から、FX チャンネルの最初のインサートに読み込まれているエフェクトのパラメーターをコントロールできます。これらのエフェクトにアクセスするためには、アクションキーセクションの "SENDS" と "SHIFT" ボタンを押します。



- "Page 01" が選択されている場合は、V-Pot 1 を動かして、編集したいエフェクトスロットを選択できます (13 ページの『[パラメーターサブグループについて](#)』参照)。

選択したスロットにエフェクトが選択されていない場合は、ディスプレイには "No Effect" と表示されます。

FX#1	OffNoEffect	
Send FX1		Page: 01/01

Cubase Essential でスロットにプラグインを追加すると、ディスプレイにはそのプラグイン名称とパラメーターが表示されます。また、ページ数の表示が、プラグインのパラメーターにおけるページ数に変わります。

"Reverb32" プラグインを選択した場合は、このようになります。

FX#1	On Rever b32	
Send FX1		Page: 01/03



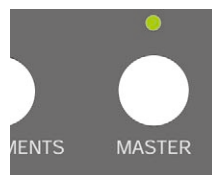
Mix	Predelay	Rev. Time	Lo Cut
Send FX1	Rever b32		Page: 02/03



Hi Cut	Room size	
Send FX1	Rever b32	Page: 03/03

G グローバル：マスターエフェクト

Mackie Control から、Cubase Essential のメインの出力バスにおけるマスターエフェクトセクションに搭載されている、もしくは新しく起動した、各エフェクトのパラメーターをコントロールできます。これらのエフェクトにアクセスするためには、アクションキーセクションの "MASTER" ボタンを押します。



- "Page 01" が選択されている場合は、V-Pot 1 を動かして、編集したいエフェクトスロットを選択できます (13 ページの『[パラメーターサブグループについて](#)』参照)。

選択したスロットにエフェクトが選択されていない場合は、ディスプレイには "No Effect" と表示されます。

MF#1	Off NoEffect	
Master FX1		Page: 01/01

Cubase Essential でスロットにプラグインを追加すると、ディスプレイにはそのプラグイン名称とパラメーターが表示されます。また、ページ数の表示が、プラグインのパラメーターにおけるページ数に変わります。

"Symphonic" プラグインを選択した場合は、このようになります。

MF#1	On Symphonic	
Master FX1		Page: 01/03



Mix	Delay	Depth	Rate
Master FX1 Symphonic			Page: 02/03



Sync Beat	Stereo bias	Time Sync	
Master FX1 Symphonic			Page: 03/03

G グローバル：インストゥルメント

Mackie Control から、Cubase Essential の VST インストゥルメントトラックに起動した各インストゥルメントのパラメーターをコントロールできます。これらにアクセスするためには、アクションキーセクションの "INSTRUMENTS" ボタンを押します。



- "Page 01" が選択されている場合は、V-Pot 1 を動かして、編集したい VST インストゥルメントスロットを選択できます (13 ページの『パラメーターサブグループについて』参照)。

選択したスロットにインストゥルメントが選択されていない場合は、ディスプレイには "No Effects" と表示されます。

VST#1	No Ef fect	
Instr 1		Page: 01/01

Cubase Essential でスロットにインストゥルメントプラグインを追加すると、ディスプレイにはそのプラグイン名称とパラメーターが表示されます。また、ページ数の表示が、プラグインのパラメーターにおけるページ数に変わります。

VST#1	Synth name	
Instr 1		Page: 01/08



Oct ave	Semi tone	Fine tune	sync 1/2
Instr 1	Synth name		Page: 02/08



Oct ave	Semi tone	Fine tune	Noise level
Instr 1	Synth name		Page: 03/08



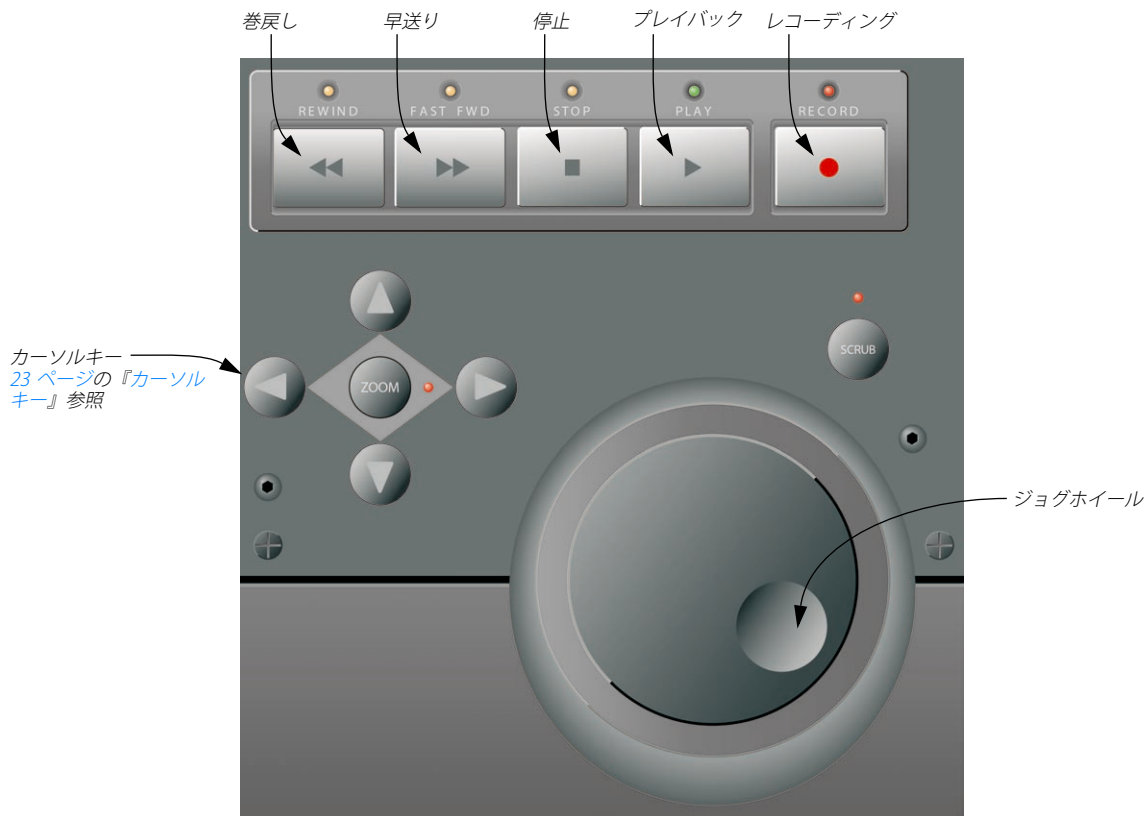
Filte rFreq	Res onanc	Evn Amt	Over drive
Instr 1	Synth name		Page: 04/08

この章について

この章では、Mackie Control から Cubase Essential のプレイバック、レコーディング、ポジショニング、および時間表示をコントロールする方法について説明します。

トランスポートコントロール

Mackie Control のトランスポートコントロールは、パネルの右下にあります。

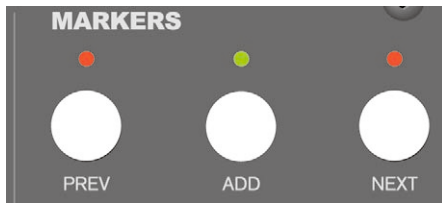


- "SHIFT" ボタンを押しながら "REWIND" / "FAST FWD" ボタンを押すと、Cubase Essential におけるプロジェクトカーソルが、プロジェクトの開始 / 終了のポジションに移動します。

ジョグホイールについて

ジョグホイールは Cubase Essential のプロジェクトカーソルを移動する際に使用します。

マーカーを使った作業



プロジェクト内であらかじめ定義した特定のマーカーポジションに、プロジェクトカーソルのポジションを、Mackie Control で直接移動させることが可能です。また、マーカーをプロジェクトの希望のポジションに追加することもできます。マーカーの使用法としては、おそらく "L" / "R" マーカー、すなわち左右ロケーターの各ポジションに移動するのが最も一般的でしょう。

マーカーポジションへの移動

- マーカーセクション（トランスポートコントロールのすぐ上）にある "PREV" / "NEXT" ボタンを押して、プロジェクト内の現在のカーソルポジションから、その次、あるいは 1 つ手前のマーカーポジションに移動します。


マーカーの追加

- プロジェクトカーソルを、マーカーを追加したいポジションに配置します。
- マーカーセクションの "ADD" ボタンを押します。
プロジェクト内の現在のカーソルポジションにマーカーが追加されます。

タイムディスプレイについて

ディスプレイセクションの "SMPTE/Beats" ボタンを押すと、Cubase Essential のプロジェクト設定で選択するのと同様に、Mackie Control のタイムディスプレイが "Bar & Beats" とタイムコードフォーマットの間で切り換わります。

この変更は、Cubase Essential 上のトランスポート上のタイムディスプレイにも影響します。

-  Cubase Essential のトランスポート上でタイムディスプレイを変更した際は、この変更は Mackie Control に反映しません。タイムディスプレイを Mackie Control 上で変更した時点で、Cubase Essential のプロジェクト設定のフレームレートとディスプレイフォーマットと同一の表示となります。

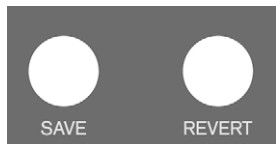
5

その他の機能

この章について

この章では、Mackie Control のパネル上で利用できる、その他の機能について説明します。

プロジェクト機能



アクションキー・セクションの "SAVE" / "REVERT" ボタンには、次のような機能があります：

- "SAVE" ボタンを押すと、現在のプロジェクトを保存します。
Cubase Essential の "ファイル (File)" メニューから "保存 (Save)" を行うのと同じです。
- "SHIFT" ボタンを押しながら "SAVE" ボタンを押すと、現在のプロジェクトのバックアップコピーを保存します。
Cubase Essential の "ファイル (File)" メニューから "名前をつけて保存 (Save As)" を行うのと同じです。
- "REVERT" ボタンを押すと、現在のプロジェクト内容が、最後に保存した状態に戻ります。
Cubase Essential の "ファイル (File)" メニューから "最後の保存時の状態に戻す (Revert)" を行うのと同じです。

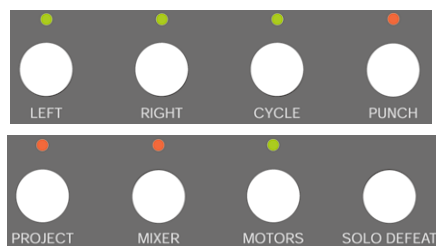
編集機能



アクションキー・セクションの "UNDO" / "REDO" ボタンには、次のような機能があります：

- "UNDO" ボタンを押すと Cubase Essential で最後に行った操作内容を取り消します (アンドゥ)。
- "SHIFT" ボタンを押しながら "UNDO" ボタンを押すと、Cubase Essential の "編集履歴 (Edit History)" ダイアログが開きます。
- 再度 "UNDO" するには "REDO" ボタンを押します。

ウィンドウの操作



マーカーセクションの上部、および左側にあるボタンを使って、Cubase Essential のプロジェクトをコントロールしたり、ウィンドウの開閉を行うことができます。

- "LEFT" ボタンを押すと、現在左ロケータとして指定されているポジションに、プロジェクトカーソルを配置します。
- "SHIFT" を押しながら "LEFT" ボタンを押すと、現在のカーソルポジションに左ロケータを設定します。
- "RIGHT" ボタンを押すと、現在右ロケータとして指定されているポジションに、プロジェクトカーソルを配置します。
- "SHIFT" を押しながら "RIGHT" ボタンを押すと、現在のカーソルポジションに右ロケータを設定します。
- "CYCLE" ボタンを押すと、Cubase Essential のサイクルモードのオン/オフが切り換わります。この設定は Cubase Essential のトランスポートに反映されます。
- "PUNCH" ボタンを押すと、Cubase Essential のオートパンチインのオン/オフが切り換わります。この設定は Cubase Essential のトランスポートに反映されます。
- "PROJECT" ボタンを押すと、現在のプロジェクトウィンドウが手前に表示されます。
- "MIXER" ボタンを押すと、ミキサーウィンドウを開閉します。
- "MOTOR" ボタンを押すと、フェーダーモーターの動作オン/オフが切り換わります (8 ページの『フェーダーについて』参照)。
- "SOLO DEFEAT" ボタンを押すと、全てのチャンネルのソロがオフになります。
- "SHIFT" ボタンを押しながら "SOLO DEFEAT" ボタンを押すと、全てのチャンネルのミュートがオフになります。

Mackie Control の右上、ディスプレイの隣に、"RUDE SOLO" と表示される LED があります。これは、いずれかのチャンネルがソロになった場合に点灯します。



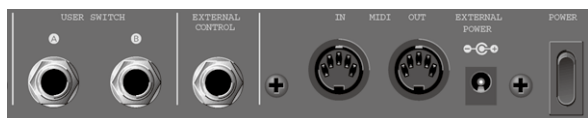
RUDE SOLO LED

ファンクションキー



F1 ～ F8 のファンクションキー、そして "SHIFT" ボタンと組み合わせて、Cubase Essential の各機能 (コマンド) にアクセスすることができます。Mackie Control のファンクションキーに各機能を割り当てる方法については、Cubase Essential のオペレーションマニュアルをご参照ください。

Mackie Control のリアパネルには、フットペダル入力端子が 2 つあり、"User Switch A / B" と表示されています。



Mackie Control のリアパネルのスイッチ、および各入力端子

フットペダルに対して機能を割り当てる手順は、ファンクションキーにおける場合と同様です (上記参照)。

カーソルキー



ジョグホイールの左にあるカーソルキーは、Cubase Essential において、PC キーボードの矢印キーと同様に機能します。

パラメーターディスプレイ上でのレベルメーターの表示

"Shift" ボタンと "SMPTE/Beats" ボタンを押すことで、パラメーターディスプレイ上に各チャンネルのレベルメーターを表示させることができます。もう一度同じボタンを押すことでパラメーターモードに戻ります。

索 引

B

Bank ボタン [8](#)

C

CHANNEL ボタン [8](#)

Cycle ボタン [22](#)

E

Edit ボタン [8](#)

EQ

Selected Channel mode [15](#)

セレクトッドチャンネルモード [14](#)

F

Flip ボタン [8](#)

FX Send

セレクトッドチャンネルモード [14](#)

モード [14](#), [15](#), [16](#), [17](#)

L

Left ボタン [22](#)

M

Mackie Control XT [6](#)

Mixer ボタン [22](#)

Motors ボタン [8](#)

Mute ボタン [9](#)

N

Name/Value ボタン [12](#)

P

Page Up/Down ボタン [12](#)

Pan

Fader Set mode [15](#)

フェーダーセットモード [15](#)

Project ボタン [22](#)

Punch ボタン [22](#)

R

Read ボタン [9](#)

Rec/Rdy ボタン [9](#)

Redo ボタン [22](#)

Revert ボタン [22](#)

Right ボタン [22](#)

S

Save ボタン [22](#)

Select ボタン [9](#)

編集時のチャンネルの選択 [9](#)

SMPTE/Beats ボタン [20](#)

Solo ボタン [9](#)

U

Undo ボタン [22](#)

V

V-Pot [12](#)

VST インストゥルメント [17](#)

W

Write ボタン [9](#)

い

インサート [15](#)

インストゥルメント [17](#)

え

エフェクト

インサートエフェクト [15](#)

センドエフェクト [16](#)

マスターエフェクト [16](#)

お

オーバーレイ [6](#)

か

カーソルキー [23](#)

く

グローバルモード [12](#)

こ

コントロールストリップ [12](#)

し

ジョグホイール [19](#)

せ

セレクトッドチャンネルモード [11](#), [14](#)

センド

セレクトッドチャンネルモード [14](#), [15](#)

センドエフェクト [16](#)

と

トランスポートコントロール [19](#)

は

パラメーターグループ [11](#)

パラメーターサブグループ [13](#)

ふ

フェーダー [8](#)

フェーダーセットモード [12](#), [15](#)

ほ

ホイール [19](#)

ま

マーカ― [20](#)

マスターエフェクト [16](#)

も

モーター [8](#)

れ

レベルメーター [23](#)